PC CD-ROM

NOWA DOBRA GRA

Rayman Szalone Króliki 2



PEŁNA WERSJA KULTOWEJ GRY!

WERSJA POLSKA

PASSPORT

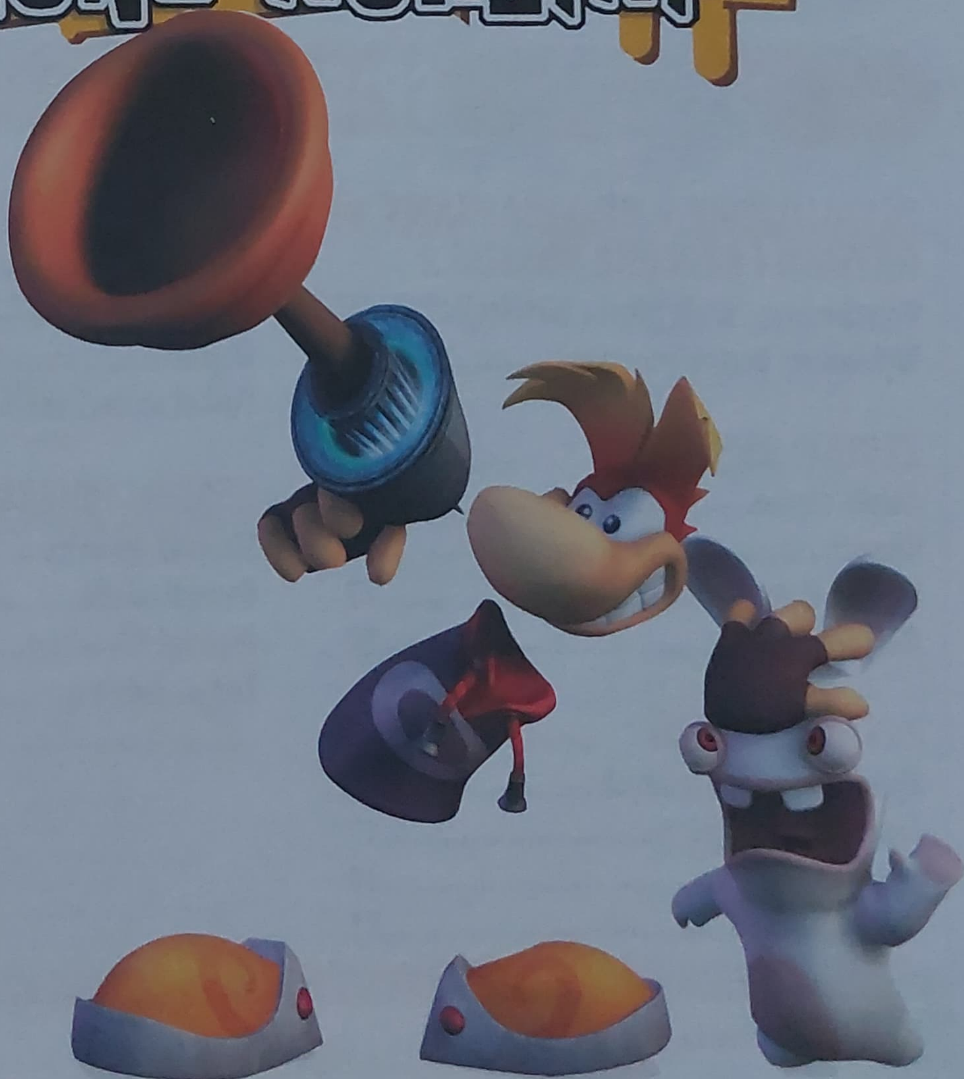


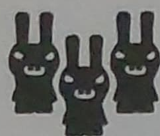




NOWA DOBRA GRA

Rayman Szalone Króliki 2

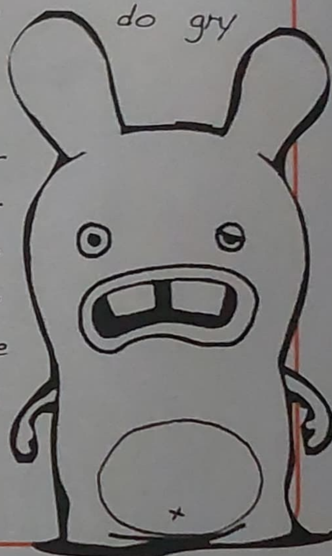




OD AUTORÓW

Rayman wielkim bohaterem gier komputerowych jest. Ale na tym poprzestańmy, bo na plecach czuje już oddech setek, tysięcy, milionów białych wariatów, którzy nie zatrzymają się przed niczym! Tak, to kompletnie zwariowane kórliki, a teraz możecie się z nimi jeszcze bliżej zaprzyjaźnić dzięki dołączonej do tego wydania płycie. Znajduje się na niej aż szesnaście totalnie zakręconych gier, o których bardzo dokładnie piszemy na następnych stronach naszej książki. Czy jest to pranie gatek na czas, czy pieczenie kurczaka ognistym oddechem, czy szalony rajd na wózkach sklepowych, czy gra w ciepłe ciacho – kórliki śmieszą w każdej sytuacji. A zabawa jest najlepsza, gdy siadamy do gry z przyjaciółmi – wtedy do rywalizacji na ekranie dochodzi jeszcze wzajemne przepychanie się przed biurkiem. A kórliki doskonale wiedzą o tym, że to właśnie najwyższa forma rozrywki.

Życzymy przyjemnej zabawy!



SPIS TREŚCI

INSTALUJEMY I URUCHAMIAMY GRĘ RAYMAN I SZALONE KÓRLIKI 2

Przechodzimy przez proces instalacji..........6
Wybieramy postać i ruszamy 8

ZESTAW NIEBIESKI

Ciepłe ciacho..........9
Chemik 11
Wykręć K do Kórlika 12
Burgerinni 14

ZESTAW ZIELONY

Zjazd wózków sklepowych 15
Toczący się kamień 17
Pyszne motyle 19
Biuro 21

ZESTAW CZERWONY

Pralnia..........22
Wyścig śmieci..........24
Bejzbol..........25
Futbol amerykański 27

ZESTAW POMARAŃCZOWY

Kurczak na ostro 28
Samochodziki 30
Wyścigi ślimaków..........31
Lód na lodzie 32

A-AAA-AAAA!!!



NOWA DOBRA GRA

Wydanie pierwsze, Warszawa 2009

Adres redakcji:
ul. Domaniewska 52
Trinity Park I, 02-672 Warszawa
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00
www.ksgry.pl
gry@komputerswiat.pl
pomoc.techniczna@ksgry.pl

Dyrektor wydawniczy:
Aleksy Uchański
Autorzy:
Bartłomiej Kossakowski,
Jakub Kowalski, Dariusz Michalski,
Wojciech Setlak

Projekt okładki, projekt graficzny:
Marta Stanisławczyk
Michał Mackiewicz
Przygotowanie CD:
Gamekeeper

axel springer

od 1994 roku

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axelspringer.pl
asp@axelspringer.pl
Adres: 02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01

Prezes zarządu:
Florian Fels

Prezes honorowy:
Wiesław Podkański

Dyrektor zarządzający ds. czasopism:
Małgorzata Barankiewicz

Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska

Dyrektor biura zarządu:
Michał Fijoł

Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan
Promocja:
Michał Bajerski
tel. 0 22 232 00 55
Anna Tkacz
tel. 0 22 232 00 58
ksgry.promocja@axelspringer.pl

Księgowość:
Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż:
Rafał Kamiński (dyrektor)

Produkcja:
Mariusz Gajda (dyrektor)

Druk:
Drukarnia Perfekt S.A.

ISBN: 978-83-7558-690-9

Egzemplarze archiwalne:
tel. 0 22 761 32 14,
infolinia 0 801 00 08 69,
faks 0 22 761 3133;
e-mail: kontakt.axel@infor.pl
(pytania i reklamacje),
prenumerata.axel@infor.pl
(zamówienia)

Sprzedaż internetowa:
http://kiosk.redakcja.pl

Książka jest sprzedawana wyłącznie z płytą CD, która stanowi jej integralną część.

A-AAA-AAAA!!!





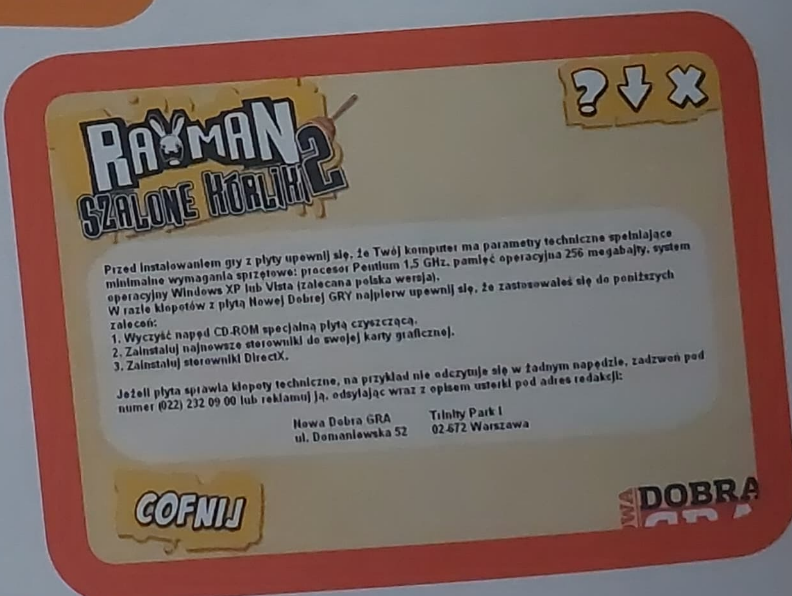
INSTALUJEMY I URUCHAMIAMY GRĘ RAYMAN: SZALONE KÓRLIKI 2

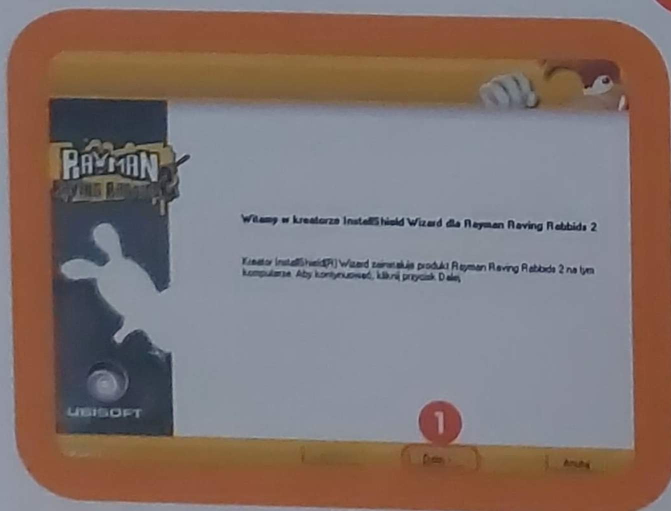
PRZECHODZIMY PRZEZ PROCES INSTALACJI



1 Po włożeniu płyty do napędu wyświetla nam się ekran menu. Jeśli tak się nie dzieje, klikamy na Mój Komputer, potem na NDGRA, następnie na autorun.exe. Klikamy tu 1, by uzyskać pomoc lub tu 2, by przeczytać instrukcję.

2 Z działu pomocy dowiadujemy się, jakie są dokładne wymagania sprzętowe gry (na szczęście niewysokie!) i pod jaki numer telefonu dzwonić, jeśli coś nie będzie działać.



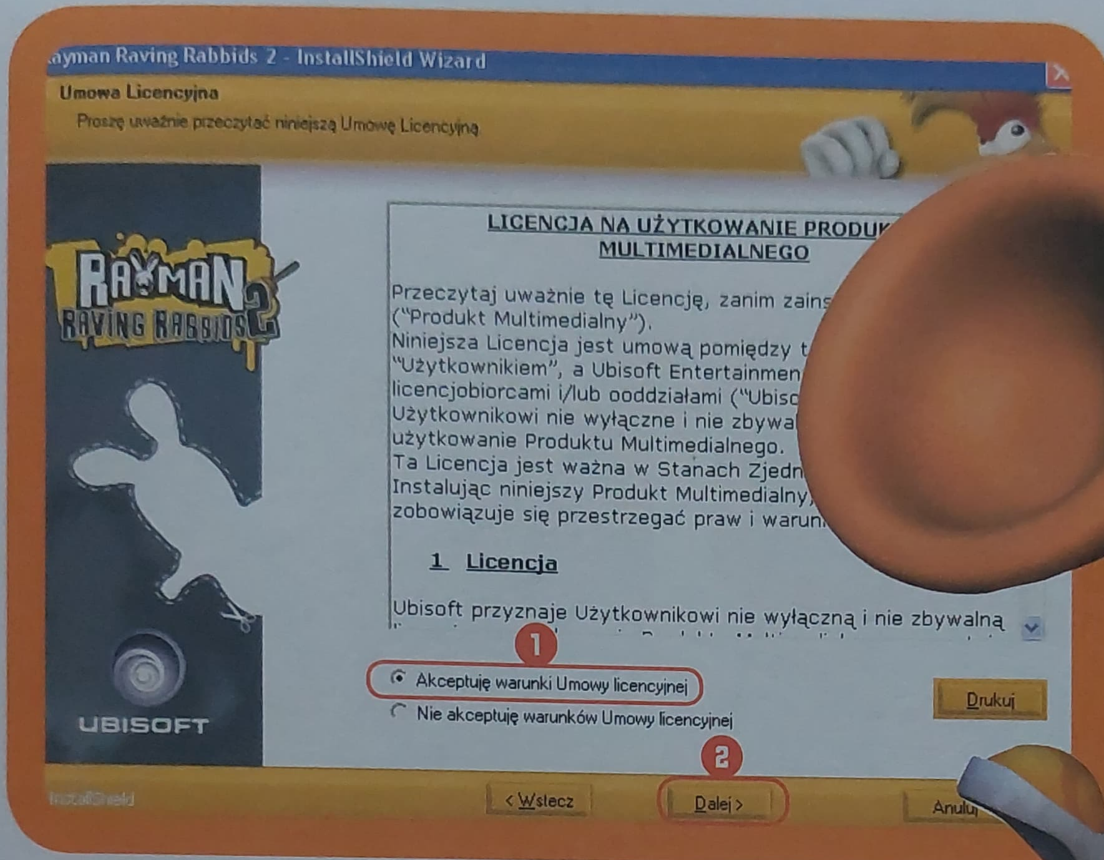


3 Po wybraniu opcji Instaluj z głównego menu przechodzimy do nowego ekranu. Czytamy szczegółowo wszystkie instrukcje i jeśli rozumiemy je, klikamy na przycisk 1.

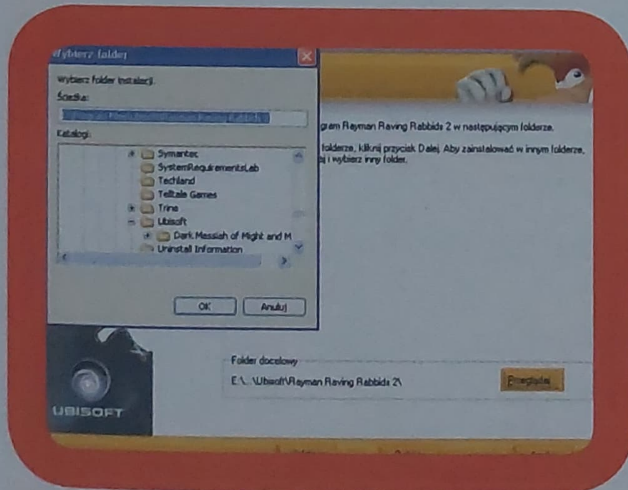
A-AAA-AAAA!!!

RAYMAN SZALONE KÓRLIKI 2

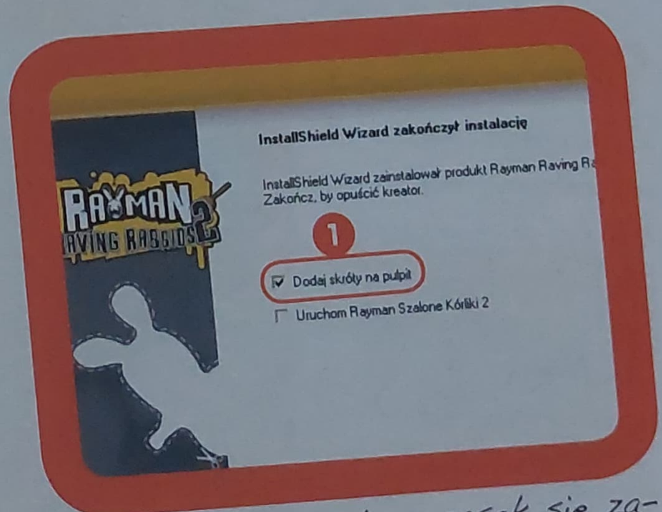




4 W pewnym momencie instalator pyta nas, czy akceptujemy warunki umowy licencyjnej. Jest ważna, mówi między innymi o tym, że nie możemy dekompilować i deasemblować gry. Jeśli się na to zgadzamy, zaznaczamy tutaj ❶ i klikamy na ❷.



5 Wybranie dysku i folderu, w którym zainstaluje się gra, to ostatnia ważna decyzja. Musi to być dysk, na którym mamy wolne miejsce! Potem już do końca klikamy tylko na Dalej.



6 Czekamy, aż zielony pasek się zapełni, a potem zaznaczamy tu ❶, by na pulpicie zagościła ikona z kórlikiem. Klikamy w nią i przechodzimy do gry. Nareszcie!

A-AAA-AAAA!!!





WYBIERAMY POSTAĆ I RUSZAMY

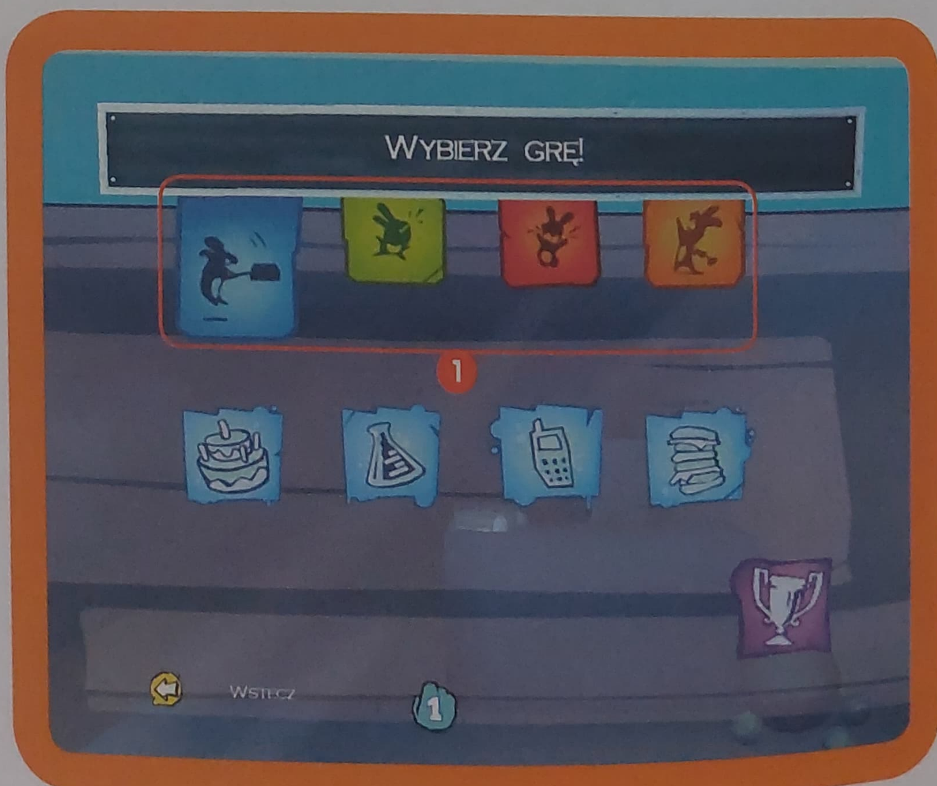


7 Wchodzimy do opcji, aby zmienić ustawienia dźwięku lub grafiki, a potem klikamy w automat ❶, by przejść do gier. Wcześniej wybieramy jeszcze tylko, czy chcemy grać myszą czy też klawiaturą i w ile osób (można nawet w cztery!).



8 Dla każdego gracza wybieramy postać. Wybór jest trudny - wszystkie kórliki, w tym wiking czy pirat, wyglądają świetnie. A jeśli mamy ochotę, możemy wcielić się w Raymana ❶!

9 Minigry są podzielone na kategorie. Z górnego paska ❶ wybieramy sobie jakiś kolor - niebieski, zielony, czerwony albo pomarańczowy. Za każdym kryją się cztery minigry!



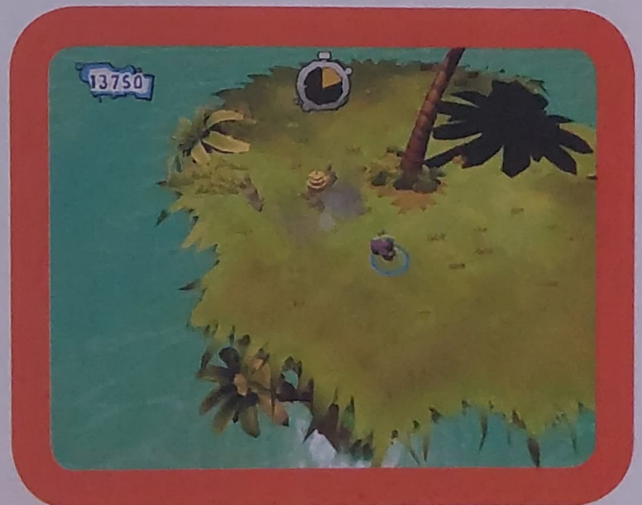
A-AAA-AAAA!!!



ZESTAW NIEBIESKI
CIEPŁE CIACHO

1 Kórliki opalają się na tropikalnej wyspie, a tu niespodzianka: nie wiadomo skąd wylądowało na spadochronie ciepłe ciacho. Nikt nie chce go mieć! Jeśli gramy myszą, kręcimy nią, aby się poruszać. Wysepka, na środku której stoi drzewo, nie jest jednak zbyt duża.

2 Uciekamy przed tym kórlikiem, który niesie ciacho. Trzeba śmigać slalomem, chować się za drzewem i kombinować. Ważne, żeby pod żadnym pozorem nas nie dorwał.



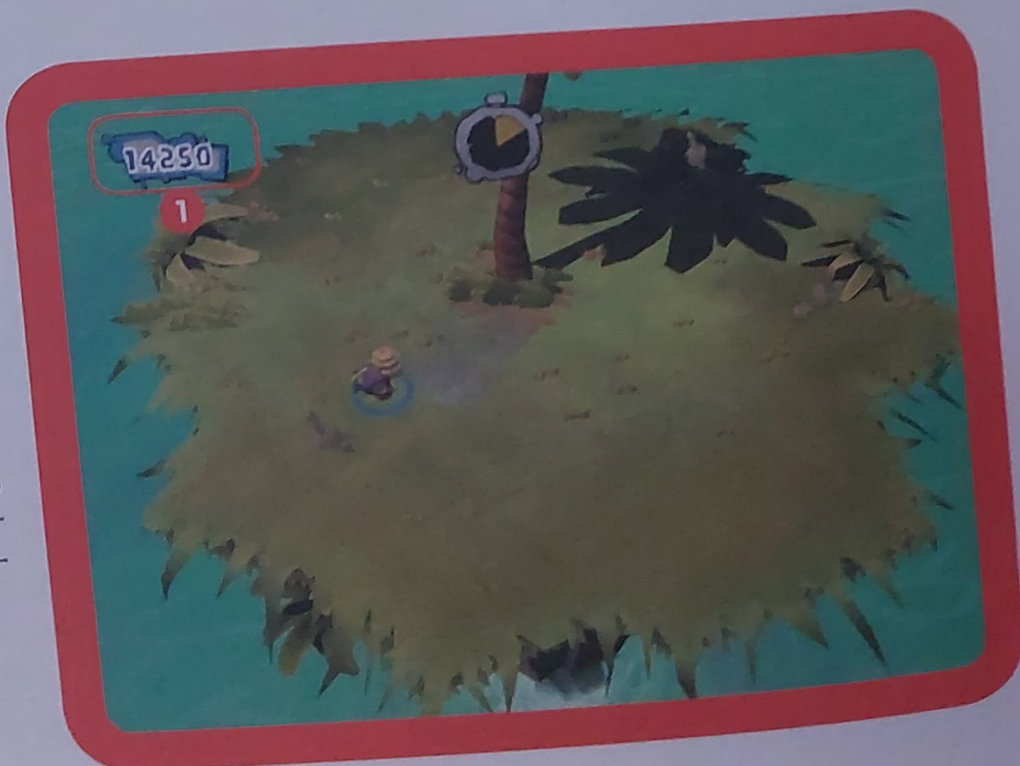
A-AAA-AAAA!!!







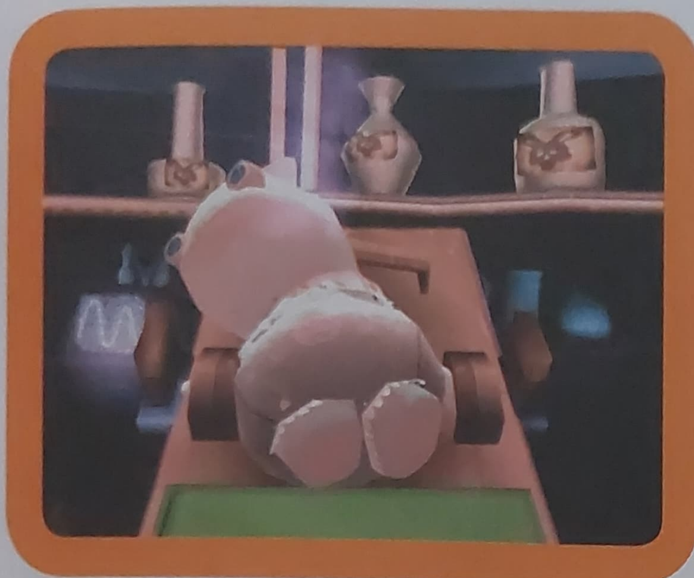
3 Jeśli chcemy, możemy nokautować inne króliki (lewy przycisk myszy lub Spacja). Trafiony nie będzie przez chwilę się ruszać **1**, więc jest duża szansa, że zaraz dostanie ciacho od tego, kto je ma!



4 Nie możemy niestety jednocześnie nieść ciacha i wyprowadzać ciosu. A co zrobić, gdy już je dostaniemy? Jak najszybciej kogoś dogonić i mu je przekazać! Im krócej będziemy mieć ciacho, tym więcej punktów **1** zostanie na naszym koncie!

A-AAA-AAAA!!!

CHEMIK



1 W upiornym zamczysku jest tajne laboratiorum, w którym prowadzone są eksperymenty na kórlikach! Przedziwne eliksiry sprawiają, że futrzaste stworki przechodzą transformację.

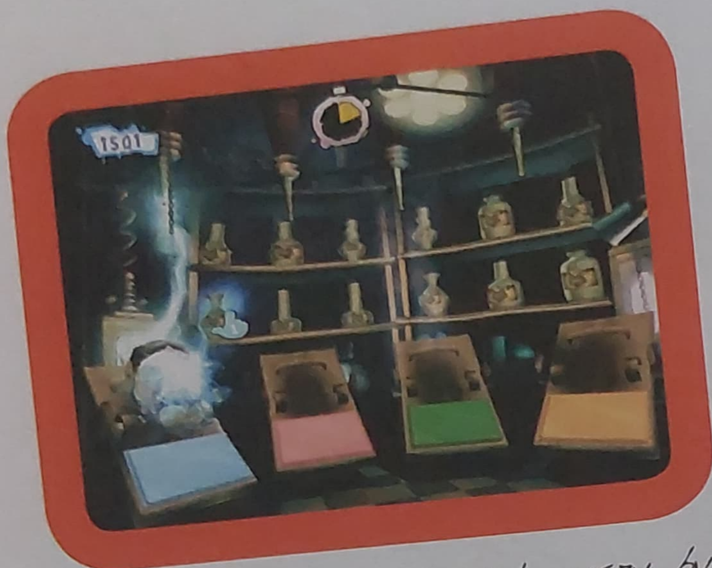
2 Na regale rozstawione są butelki z miksturami. Myszą najeżdżamy na taką, która nas interesuje. Klikamy lewym przyciskiem myszy, aby ją podnieść.

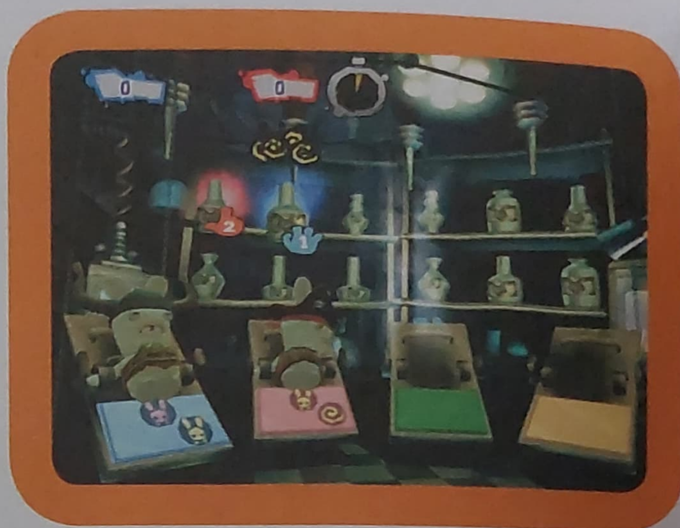




3 Ruszamy myszką do przodu i do tyłu, by sprawdzić eliksir. Jeśli wzór, który z niej wylatuje, zgadza się z tabliczką pod kórlikiem, to eliksir jest prawidłowy.

A-AAA-AAAA!!!



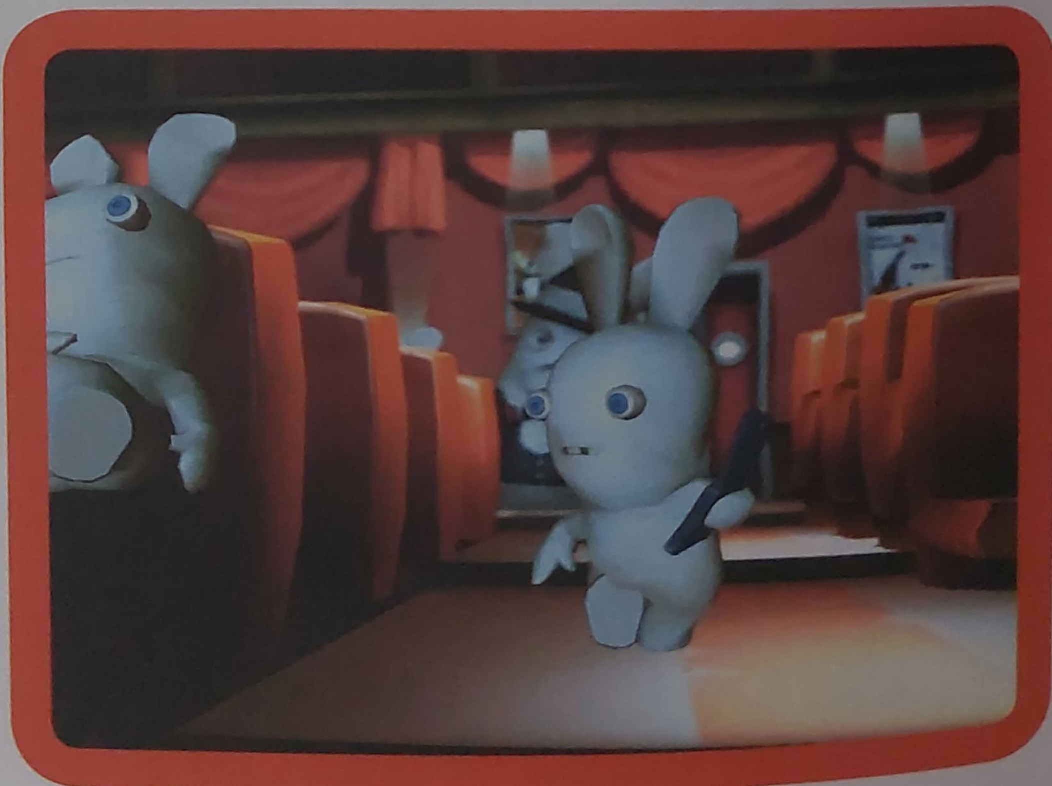


4 Naciskamy prawy przycisk myszy, by dać eliksir kórlikowi lub lewy, by odstawić butelkę na półkę. Musimy trafić jak najwięcej symboli, wtedy kórlik się transformuje, a my zdobywamy punkty.

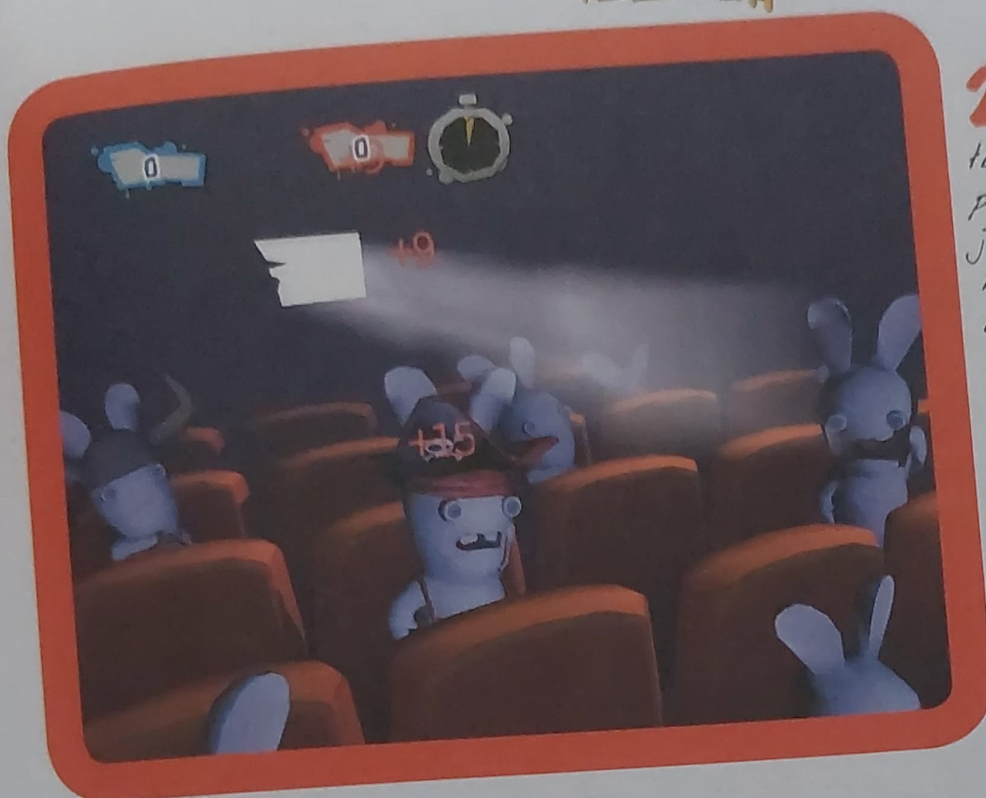
5 Na klawiaturze używamy klawiszy kursora. Podnosimy butelkę Enterem, a wylewamy – Controlem. A potem oglądamy przedziwne mutacje kórlików – zamieniają się na przykład w gejsze!

 WYKRĘĆ K DO KÓRLIKA

1 Kórliki w kinie nie są zbyt grzeczne. Przyszły tam gadać przez komórki! Ale obsługa kina robi wszystko, by im w tym przeszkodzić.



A-AAA-AAAA!!!



2 Ruszamy myszką do przodu i do tyłu, jak najszybciej potrafimy, aby nawijać przez komórkę. Na klawiaturze używamy w tym celu klawiszy W i S.



3 Im dłużej gadamy, tym więcej punktów nam przybywa ❶. Ale gdy tylko zapala się światło, musimy przestać, bo oznacza to, że zbliża się ochrona!

4 Kara za przyłapanie na pogaduszkach jest sroga ❶. Trzeba dobrze wyczuć moment i gadać tylko wtedy, kiedy to dozwolone. A więc – przy zgaszonym świetle!



A-AAA-AAAA!!!



BURGERINNI



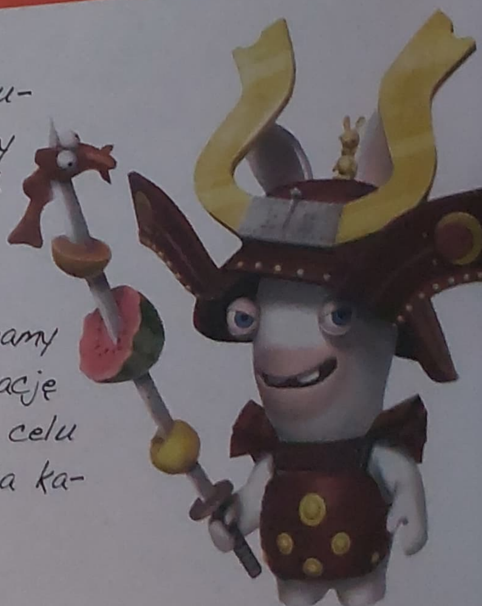
1 Ten gość jest bardzo głodny, a naszym celem jest go nakarmić. Wcielamy się więc w kelnerów serwujących największe hamburgery, jakie istnieją.

2 Ruszamy myszą, aby kierować postacią i balansować kanapką. Trzymamy wciśnięty lewy przycisk myszy, aby ustabilizować kanapkę. Musimy dotrzeć aż do stolika.





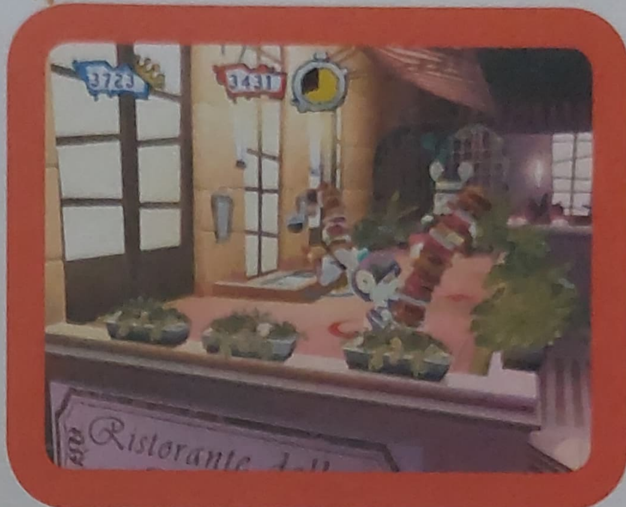
3 Na klawiaturze używamy strzałek lub W, S, A i D do poruszania się oraz trzymamy wciśniętą Spację albo Enter w celu ustabilizowania kanapki.



A-AAA-AAA!!!





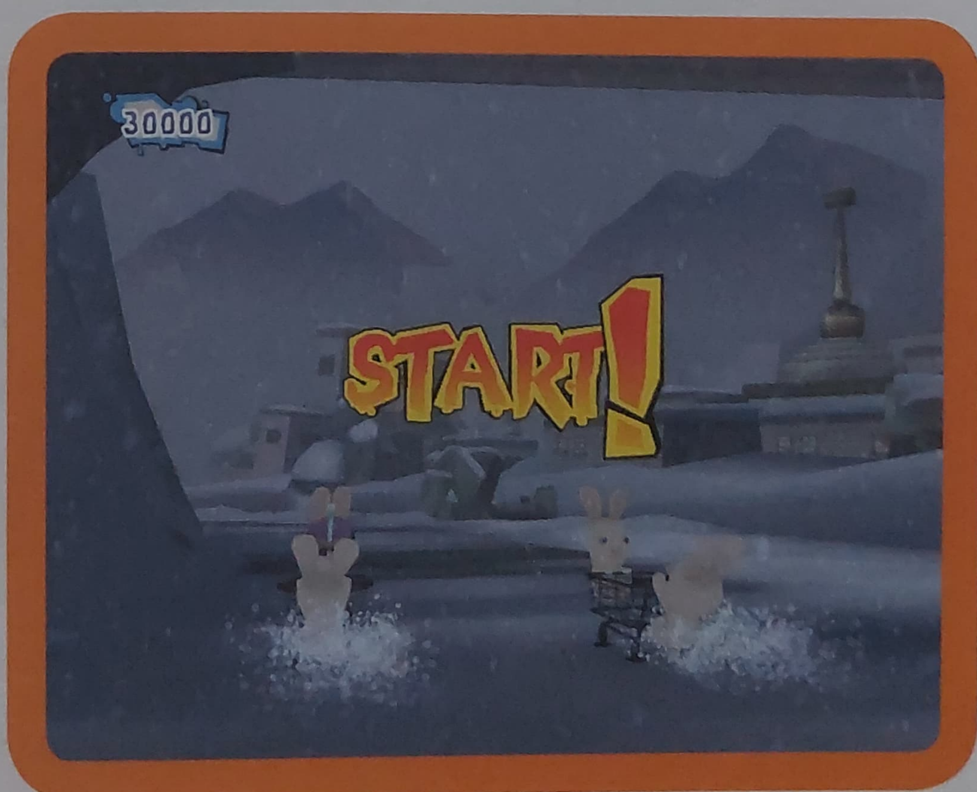


4 Uważamy, by poszczególne części hamburgera nie spadły nam na ziemię. Im mniejszą kanapkę doniesiemy do końca, tym mniej dostaniemy punktów!

5 Patrzymy też pod nogi. Możemy zahaczyć o kwiatki, a nawet o krawężnik i się przewrócić. A hamburgery dostajemy coraz większe, więc coraz łatwiej pogubić ich części.

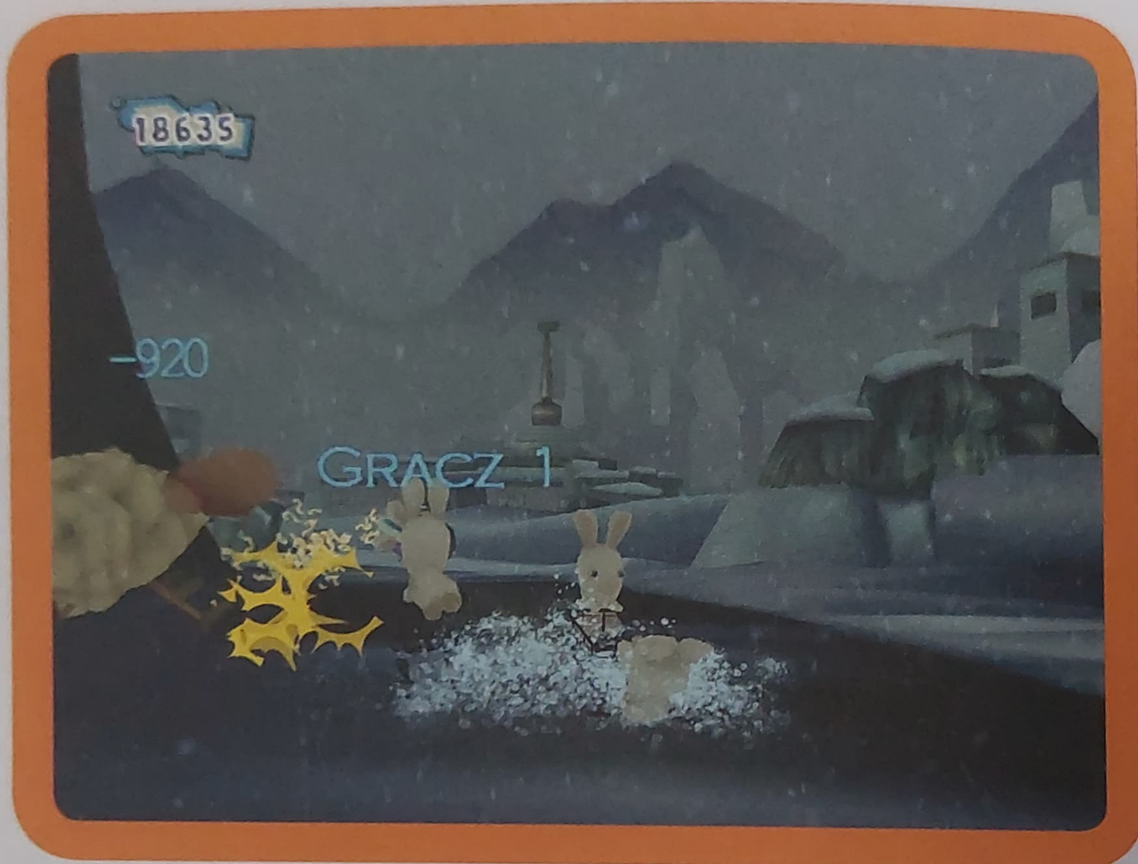
ZESTAW ZIELONY
ZJAZD WÓZKÓW SKLEPOWYCH

1 Czas pośmigać na wózkach z hipermarketu! Najtrudniejsze jest utrzymanie równowagi. W tym celu przechylamy wózek na boki kursorami na klawiaturze albo przesuwając mysz.

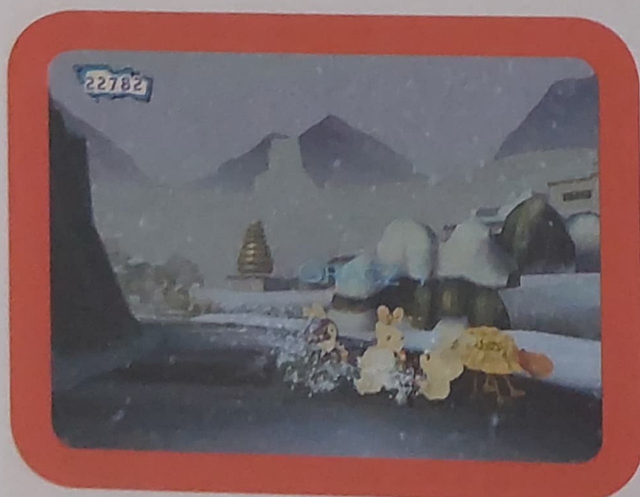


A-AAA-AAAA!!!

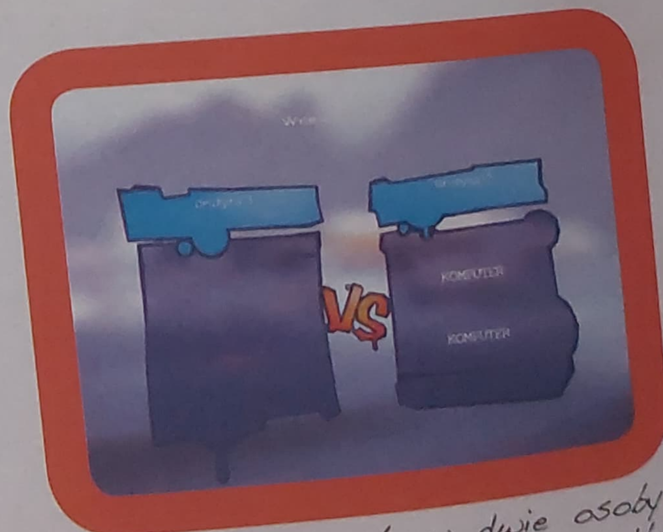




2 Uważamy na owce, kamienie i inne przeszkody. Jeśli na jakąś wpadamy, tracimy czas. Na szczęście trasy są dość szerokie, więc możemy sobie spokojnie pomanewrować.



3 Gdy zobaczymy na trasie innego kórlika, nie ma się co zastanawiać - spychamy go. Tylko pierwszy na mecie wygrywa, więc wykorzystujemy każdą okazję.



4 Można też grać w dwie osoby. Wtedy albo rywalizujemy, albo współpracujemy. W tym drugim wypadku musimy przechylać wózek w tę samą stronę, by jechał szybciej.

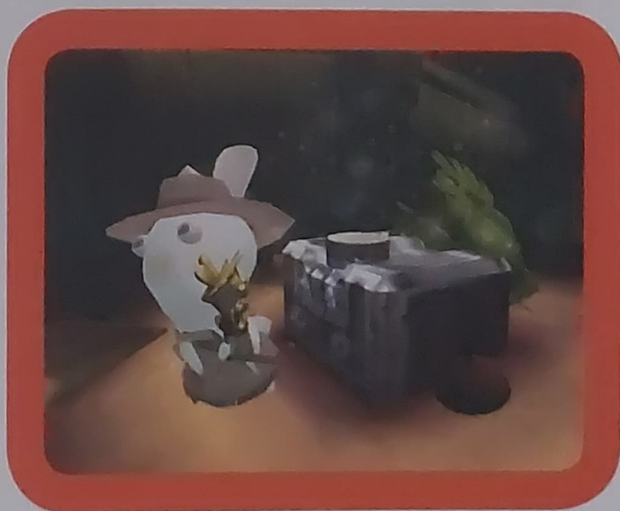
A-AAA-AAAA!!!



TOCZĄCY SIĘ KAMIEŃ

1 Kórliki postanowiły wybrać się na wyprawę archeologiczną. No, przy okazji chcą też trochę zarobić. Ich cel to bardzo błyszcząca figurka nieznanego pochodzenia.

2 Zabranie przedmiotu uruchamia mechanizm, który wypuszcza ogromniastą kulę. A ta zaczyna nas gonić. I rusza prawdziwy wyścig o przetrwanie.

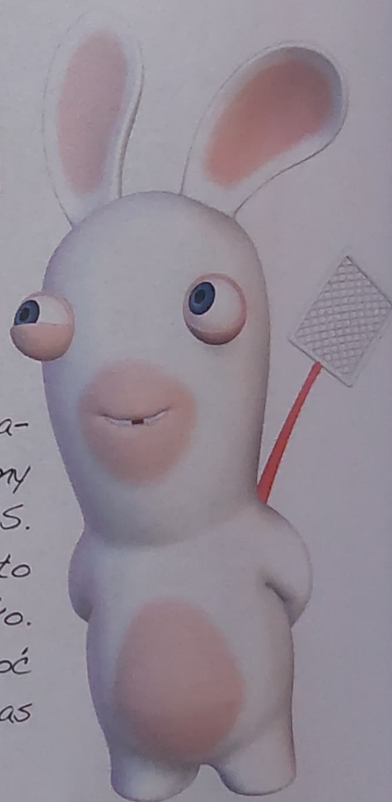


A-AAA-AAAA!!!





3 Uciekamy! A kula jest tuż za nami. By biec, poruszamy myszką do przodu i do tyłu. Robimy to jak najszybciej, bo wtedy rozwiniemy największą prędkość.





4 Grając na klawiaturze, używamy klawiszy W i S. I też musimy to robić bardzo szybko. Jeśli zwolnimy choć na moment, kula nas dogoni!

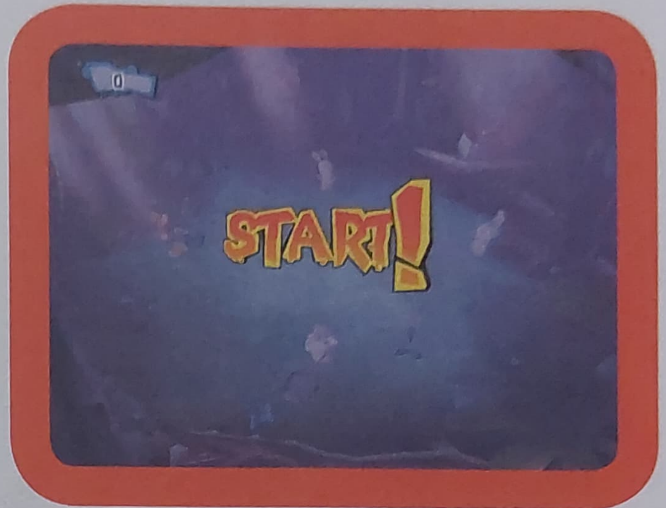
5 Wyścig trwa kilkadziesiąt sekund, ale za drugim razem można spróbować z przyjacielem – wtedy musimy nie tylko uciec kuli, ale i zostawić rywala daleko w tyle!



A-AAA-AAAA!!!



PYSZNE MOTYLE



1 Kręcimy myszką, by kierować ruchami postaci. Jeśli używamy klawiatury, służą do tego klawisze kursora lub literki W, S, A i D. Cel: zebranie jak największej liczby motyli.

2 Mamy dodatkową motywację do działania w postaci konkurentów. Głupio by było, gdyby sprzątnęli nam motyla sprzed nosa. Ale nie można im nic zrobić, po prostu trzeba być szybszym.

A-AAA-AAAA!!!





3 Motyle różnych kolorów dają rozmaitą liczbę punktów. Najcenniejsze są te zielone, więc gdy jakiegoś widzimy, pędzimy czym prędzej po niego. Jeśli można do nich podbiec, po drodze zgarniając kilka niebieskich, robimy to!



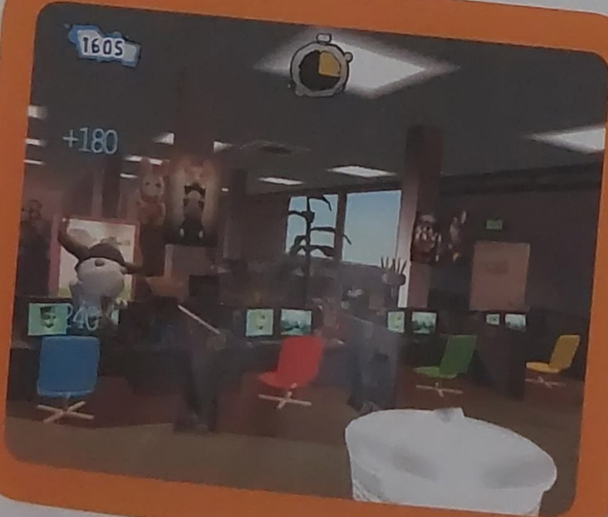
4 Za żółte motyle też jest trochę więcej punktów niż za najbardziej pospolite niebieskie. Zwracamy przy tym uwagę na licznik czasu (1) – to polowanie nie trwa w nieskończoność!

A-AAA-AAAA!!!

BIURO

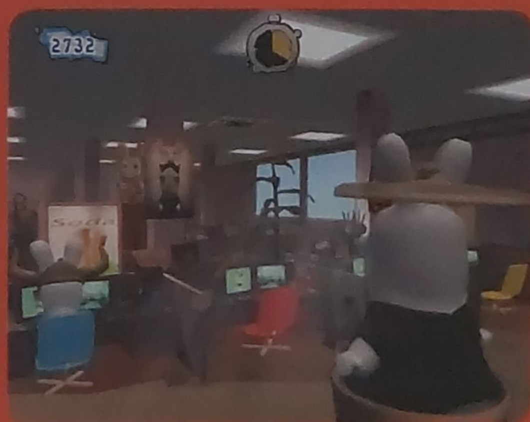
1 W biurze trzeba pracować, jednak przecież nie wtedy, kiedy nie ma szefa. W tej minigrze przede wszystkim się wygłupiamy, ale wypatrujemy bossa, bo bywa groźny!





2 Aby śmiać się, bujać na krześle i wygłupiać, ruszamy myszką do przodu i do tyłu. Na klawiaturze robimy to, wciskając szybko klawisze W i S. Nie robimy przerw, wtedy punkty będą się mnożyć!

3 Jeśli szef nas przyłapie, mamy przechlapane. Dlatego wypatrujemy go uważnie i kończymy wygłupy, gdy widzimy, że się zbliża. Refleks przede wszystkim!



A-AAA-AAAA!!!



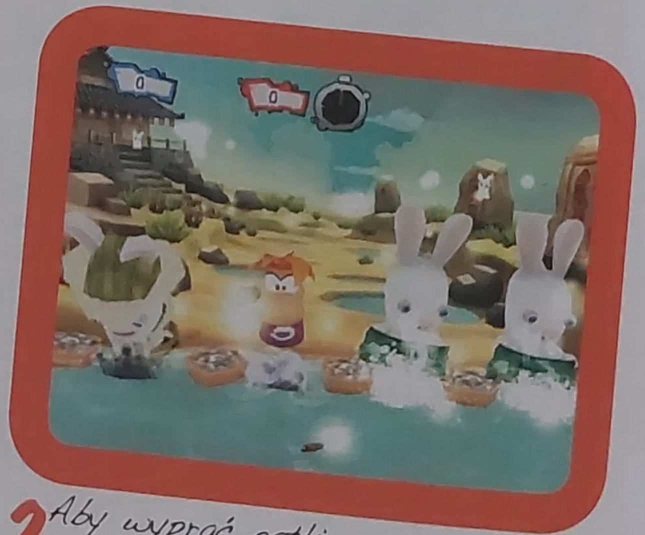
4 Szef może wyjść zza okna, z kosza na śmieci, z szybu wentylacyjnego... Na szczęście dostajemy sygnał – wybrany obiekt zaczyna się trząść albo świecić **1**, jeśli szefunio nadchodzi.



ZESTAW CZERWONY

PRALNIA





1 Kórliki ruszyły do Japonii na... podryw! Aby oczarować piękną azjatycką kórliczkę z imponującym uzębieniem, muszą porządnie wyprać gaciochy. Do dzieła! Aha, uwaga: gacie są radioaktywne...

2 Aby wyprać gatki w rzece, poruszamy myszką do przodu i do tyłu. Na klawiaturze używamy klawiszy W i S lub strzałek kursora. Wciskamy Spację lub Enter, aby sprawdzić, czy pranie już jest czyste.

A-AAA-AAAA!!!



3 Potrzebujemy czterech sekund intensywnego prania, aby gacie były idealnie czyste i dały nam maksymalne 1650 punktów. Liczymy sobie po cichu i dopiero po tym czasie rzucamy je na stertę.



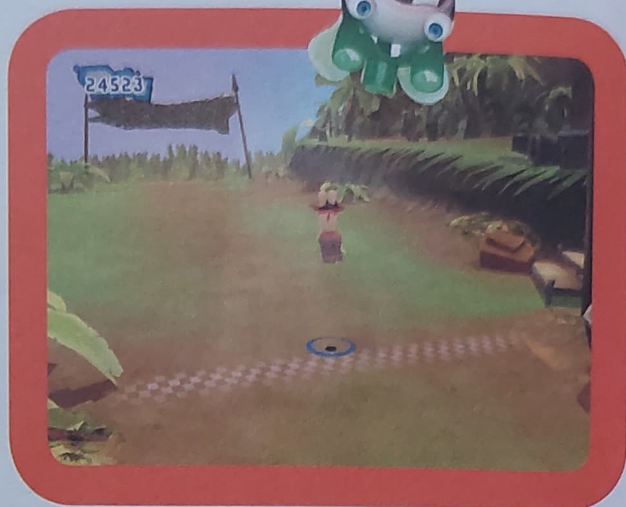
4 Jak w każdą minigrę z płyty, także w Pralnię możemy grać w kilka osób. Jeśli zdarza się tak, że kilku zawodników ma taką samą liczbę punktów na koniec, czeka nas dogrywka!

A-AAA-AAAA!!!



WYŚCIG ŚMIECI





1 W tym wyścigu nie przejmujemy się wchodzeniem w zakręty i tym podobnymi błahostkami. Nasze zadanie to rozwinięcie jak największej prędkości. Śmigamy w koszu na śmieci!

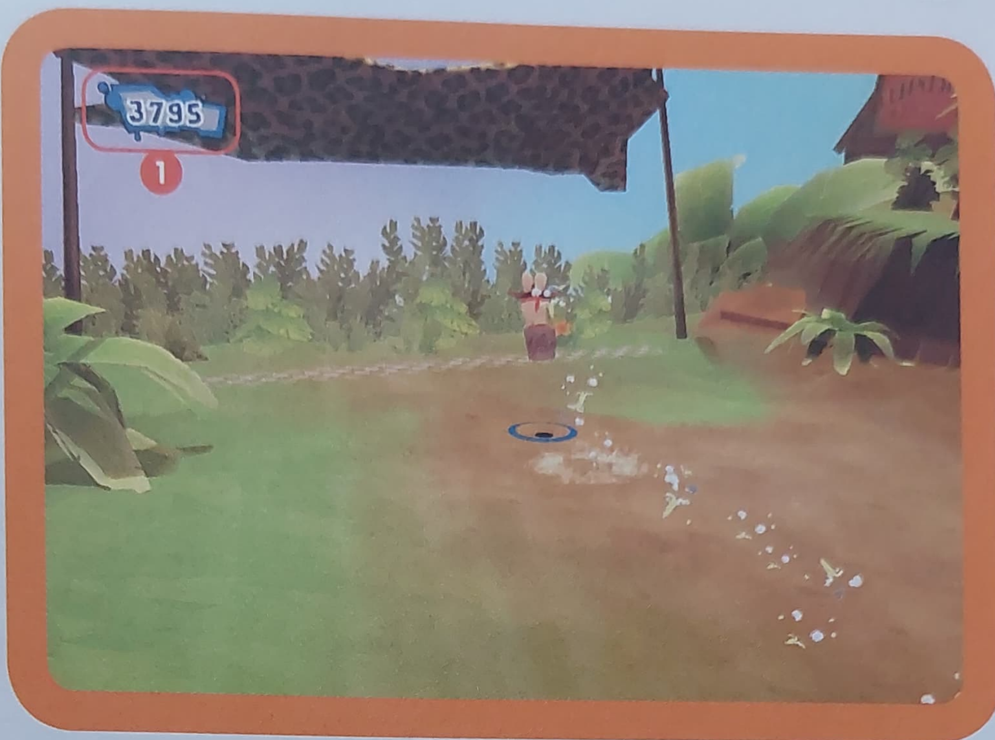
2 Wciskamy lewy przycisk myszy lub Spację, aby podskoczyć. Musimy złapać rytm i kolejne skoki rozpoczynać dokładnie w momencie, w którym uderzamy w ziemię.

3 Nie możemy stać w miejscu, bo przyjdą bezlitosne małpy. Opóźnią nas o wiele sekund, więc nie dajemy się! Gdy kilka razy idealnie wyczujemy moment skoku, włącza się turbonapęd!



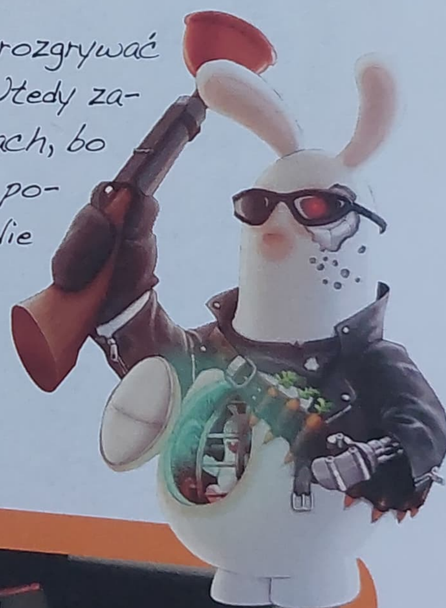
A-AAA-AAAA!!!

4 Już od startu zaczyna ubywać nam punktów z licznika ①. Jak go zatrzymać? Tylko w jeden sposób: docierając na metę. Warto potem bić własne rekordy!



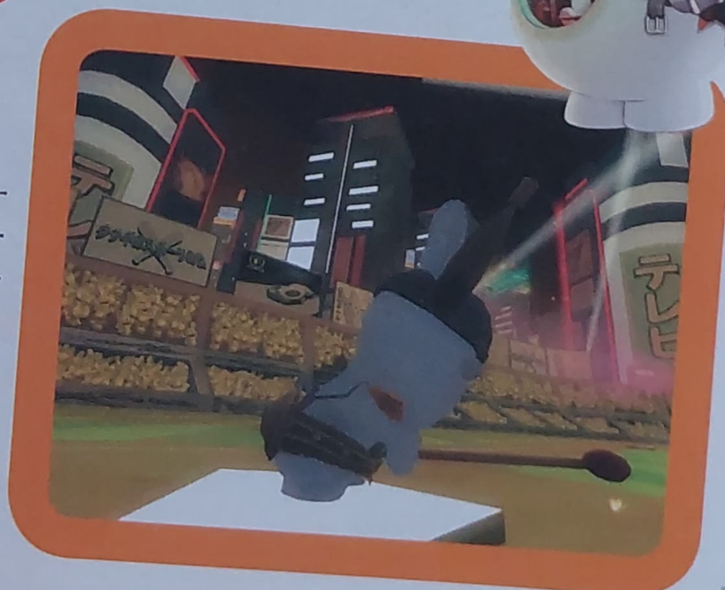


5 Wyścig można rozgrywać w kilka osób. Wtedy zapominamy o punktach, bo najważniejsza jest pozycja na mecie. Nie można nic zrobić rywalom – liczy się szybkość.



BEJZBOL

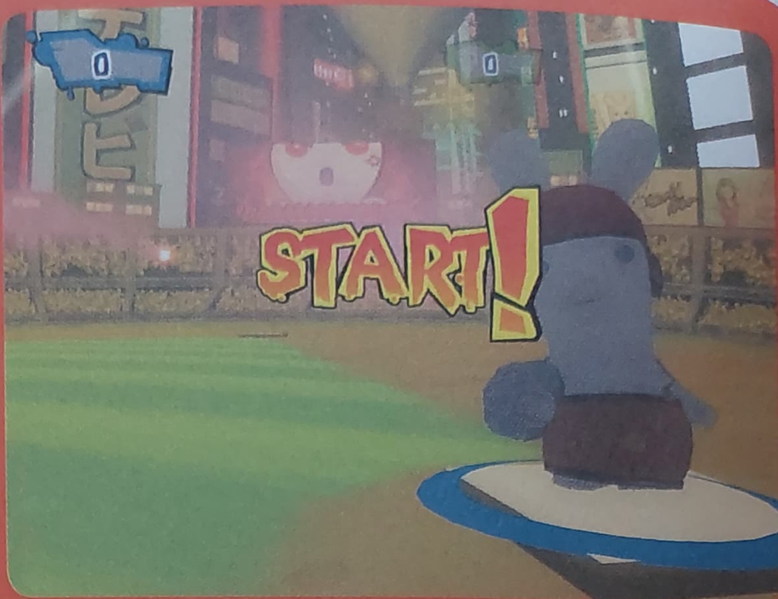
1 Podczas kolejnej wycieczki kórlików do Japonii nie spotkamy wprawdzie uroczych kórliczek, ale za to pogramy w bejzbol. Trochę dziwny, bo zamiast piłkami, kórliki grają... sobą. Ale po nich można się spodziewać wszystkiego.

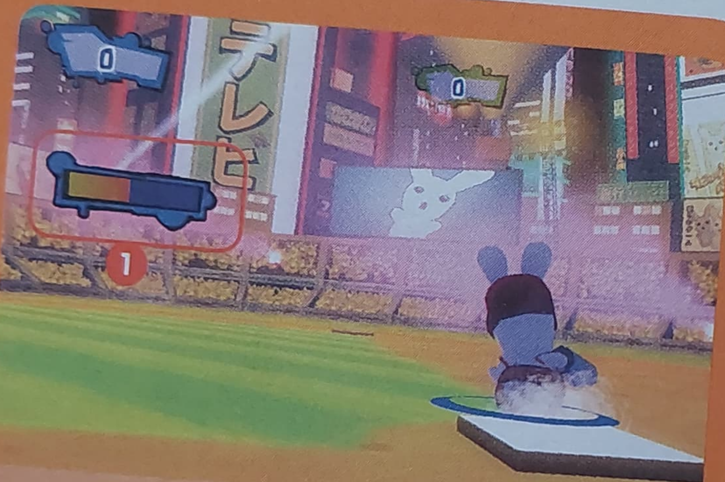


A-AAA-AAAA!!!



2 Pierwsza ważna czynność to rozpędzenie kórlika. By to zrobić, kręcimy myszką do przodu i do tyłu lub wciskamy na przemian klawisze W oraz S. Utrzymujemy dobre tempo!





3 Pasek po lewej ❶ pokazuje nam poziom prędkości. Trzeba dojechać do końca! Biegniemy aż do bazy. Jeśli dobrze nam idzie, pojawia się ikonka z dwoma kciukami.

4 Gdy dobiegniemy, trzeba wybić kórlika. Robimy to Spacją lub lewym przyciskiem myszy, ale musimy wyczuć dobry moment, tuż zanim doleci do przepychaczki. Próbujemy, aż zgarniemy ponad 15000 punktów.

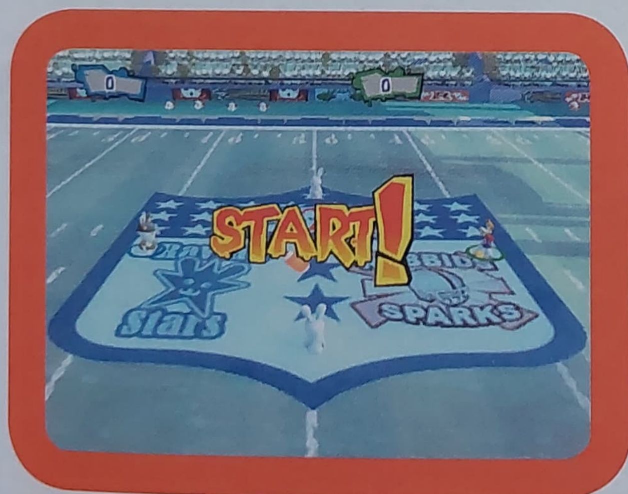


A-AAA-AAAA!!!

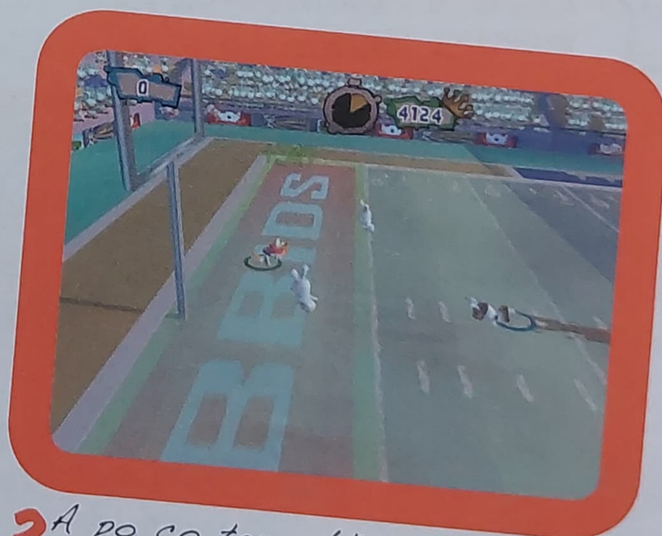
FUTBOL AMERYKAŃSKI

1 Czas na kolejną dyscyplinę sportową, ale chyba wszyscy już się domyślają, że futbol amerykański w wykonaniu kórlików nie wygląda dokładnie tak jak ten prawdziwy...





2 Kręcimy mychą, aby kierować ruchami kórlika. Lewy przycisk służy do wykonania wślizgu. Na klawiaturze używamy W, S, A i D oraz Spacji.

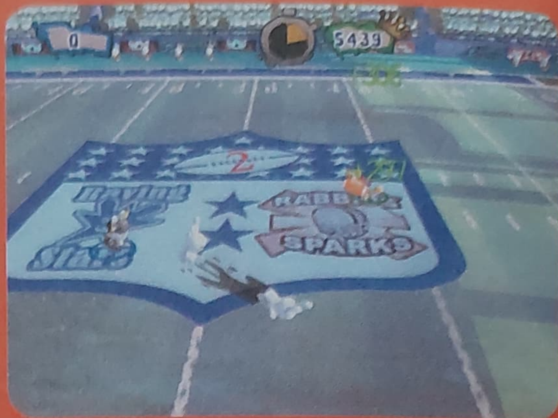


3 A po co ten wślig? Po to, żeby zabrać przeciwnikowi piłkę. Innym sposobem na odebranie jej jest znokautowanie drugiego kórlika. Podchodzimy blisko i wciskamy ten sam przycisk, którym robimy wślizg.

A-AAA-AAAA!!!







4 Zadanie, za które dostajemy punkty, to po prostu jak najdłuższe utrzymanie piłki przy sobie. Biegamy między kórlikami i nie dajemy się.

5 Jeśli trzeba, pomykamy slalomem i pamiętamy, że nie tylko my umiemy zrobić wślizg... Ale boisko jest duże, więc można biegać po całym.





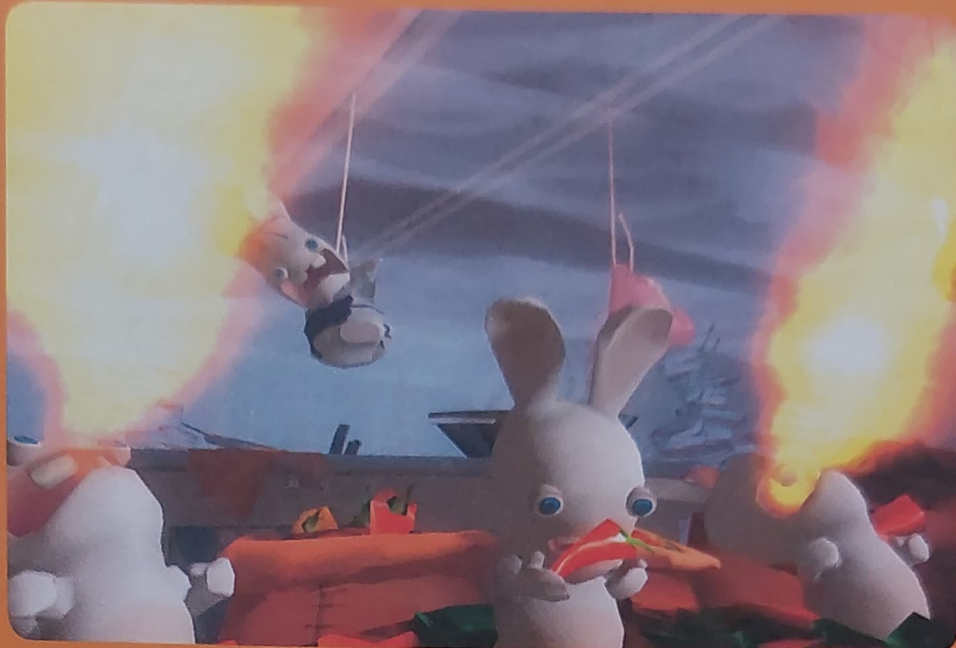
ZESTAW POMARAŃCZOWY
KURCZAK NA OSTRO

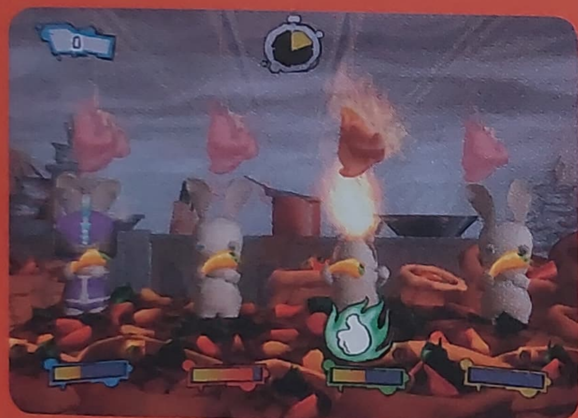
1 Oto azjatycki bar specjalizujący się w potrawach z drobiu. A w nim najprawdopodobniej najdziwniejsza smażalnia kurczaków w tej części galaktyki.



A-AAA-AAAA!!!

2 Kórliki wcinają ostre papryczki, a potem mają tak gorący oddech, że... przypiekają nim kurczaki. Ale nie można przesadzić, bo danie się spali.





3 Pojawiają się kolejne papryczki, a my lewym przyciskiem je zjadamy, a prawym odrzucamy (lub klawiszami A i D). Napełniamy pasek na dole i zioniemy ogniem (ruch mychą do przodu lub Spacja).

4 Zielona papryczka ładuje pasek trochę, żółta mocniej, czerwona - bardzo (ponad jedną trzecią). Wymierzamy tak, by ostatnia papryczka wypełniła pasek. Nie przedawkujmy, bo trzeba będzie zaczynać od nowa!



A-AAA-AAAA!!!





SAMOCHODZIKI

1 Śmigamy w autach, ale zasady przypominają bardziej zapasy niż wyścigi. Trzeba przetrwać. I lepiej się postarać, bo akcja rozgrywa się na dachu wieżowca...





2 Kręcimy myszą, by kierować ruchami auta, a lewym przyciskiem gwałtownie przyspieszamy. Prawym możemy zatrąbić. Nie ma to żadnego wpływu na rozgrywkę. Ale jest śmieszne!



3 Na klawiaturze skręcamy klawiszami A i D, przyspieszamy Spacją, a Ctrl służy jako klakson. Dostajemy punkty za stuknięcie kogoś z boku lub z tyłu.

A-AAA-AAAA!!!



4 Największa nagroda jest za zepchnięcie kogoś z dachu. Bez obaw: kórlikom nic się nie dzieje, biorą wtedy gokarta na plecy i wracają na górę. Wyścig trwa, aż licznik (1) wskaże koniec czasu.



WYŚCIGI ŚLIMAKÓW

1 Wyścigi ukraińskich ślimaków. Pośród radioaktywnych odpadów jądrowych. Na tropikalnej wyspie. Taaaak. Przed nami jedna z najdziwniejszych rywalizacji w całej grze.





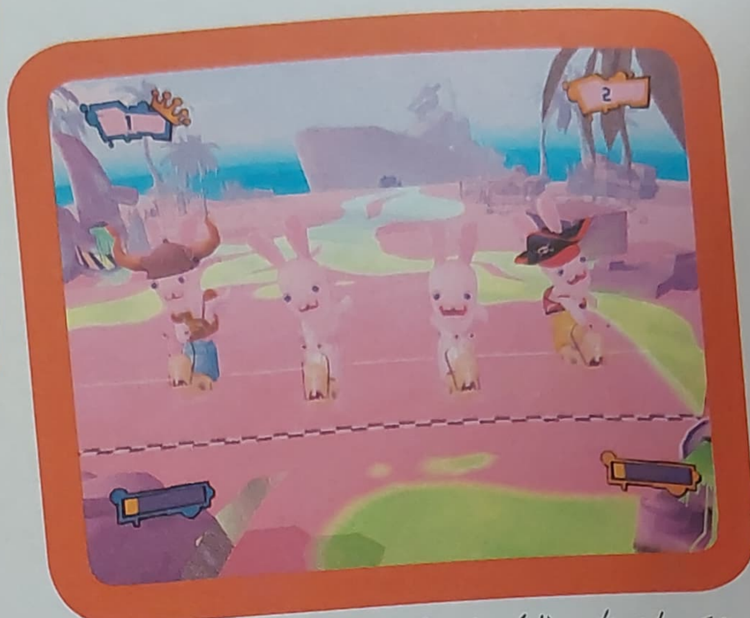
2 OK, ślimaki nie są najszybszymi stworzeniami w galaktyce, ale można próbować je zmotywować do działania klapsem i okrzykiem. By to zrobić, trzemy szybko myszką do przodu i do tyłu.

A-AAA-AAAA!!!





3 Jeśli gramy na klawiaturze, do poganiania służą klawisze W i S, które naciskamy naprzemiennie. Poziom punktów cały czas spada (zaczynamy z 30 000) – mamy ich tyle, ile zostanie, gdy dotrzemy na metę.



4 Wyścigi na wielkich ślimakach są najbardziej emocjonujące, gdy gramy w kilka osób. Wtedy nie patrzymy na punkty – liczy się tylko to, kto dotrze na metę jako pierwszy.



LÓD NA LODZIE





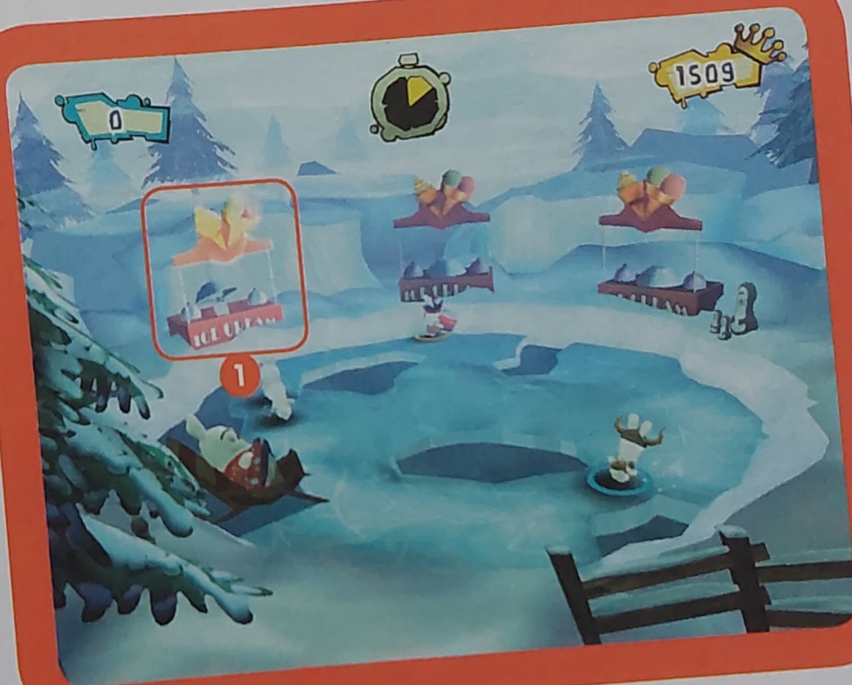
1 Pracujemy dla największego fana lodów w kosmosie. Jako dostawcy lodów. Na lodowisku. Śliska sprawa... A przeręble dookoła mrożą krew w żyłach.

A-AAA-AAA!!!



2 Po lodowisku poruszamy się, kręcąc myszką lub klawiszami kierunkowymi. Ruchy muszą być delikatne i precyzyjne, bo jest ślisko, a nie chcemy przecież wpaść do dziury i wykąpać się w lodowatej wodzie.

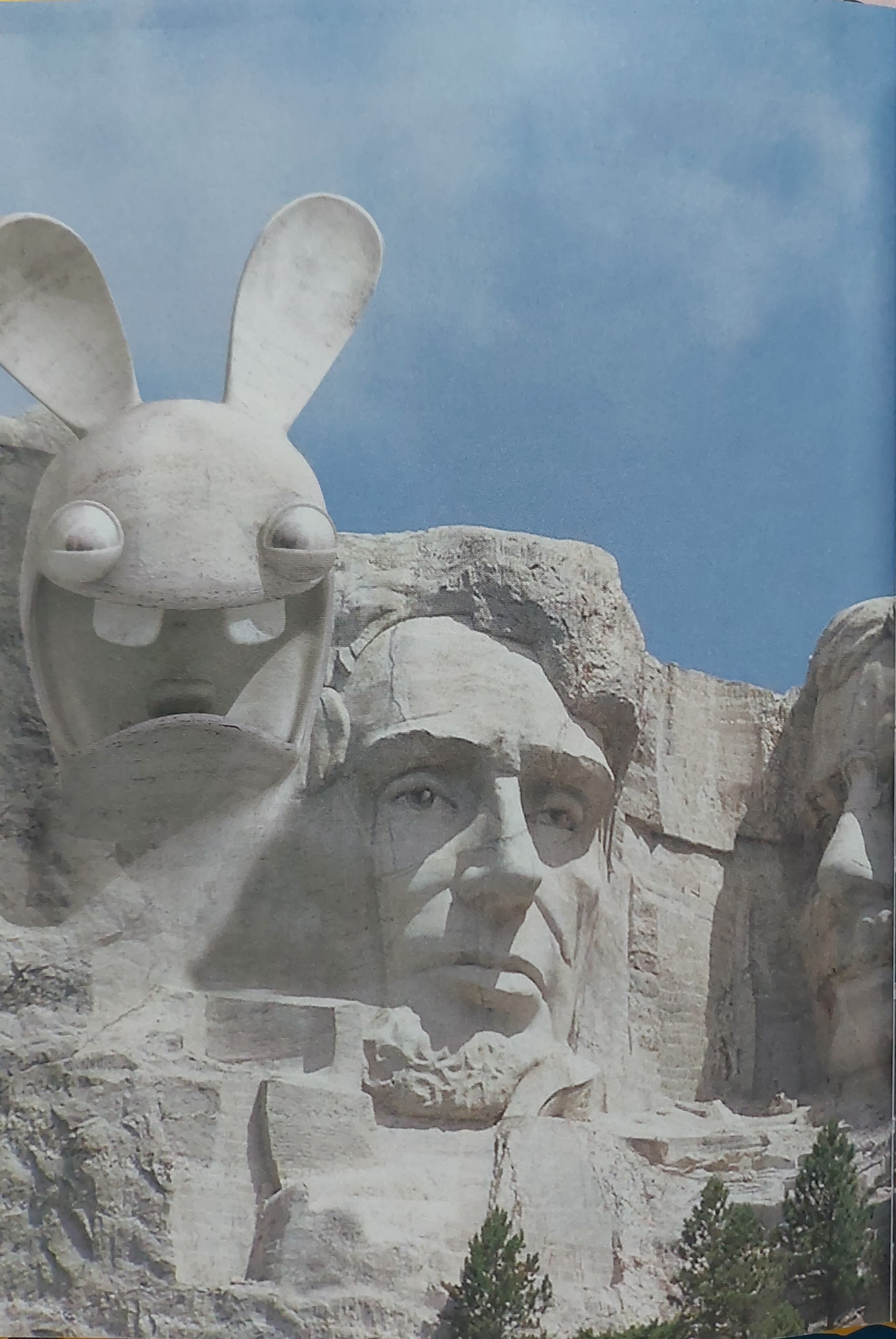
3 Podjeżdżamy do stosika i łapiemy lody. Mamy dowieźć je do tego gościa w hawajskiej koszuli. W drodze powrotnej uważamy, by inne kórliki nie zepchnęły nas do przerębla. Lody można wziąć tylko z podświetlonego stoiska **1**.



4 Sami oczywiście nie mamy żadnych skrupułów - spychamy innych bez mrugnięcia okiem. Ale nie ma za to dodatkowych punktów, więc nie skupiamy się na tym. Najważniejsze są regularne dostawy!



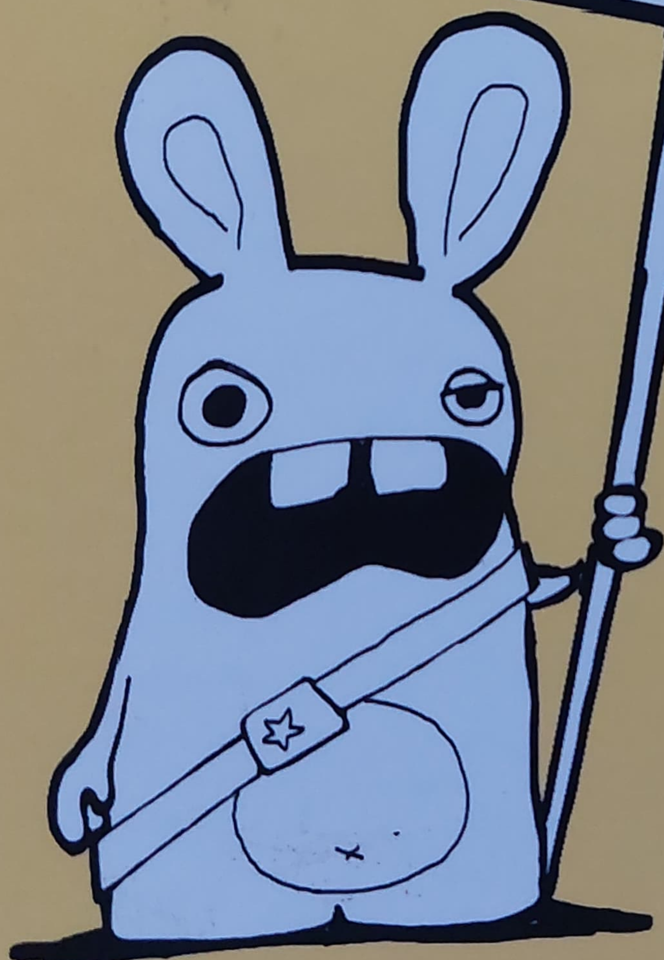
A-AAA-AAAA!!!




DVD

RAYMAN SZALONE KÓRLIKI 2

Kórliki atakują! Może je powstrzymać tylko Rayman, więc bierzemy udział w szesnastu przezabawnych konkurencjach takich jak wyścig ślimaków, nawijanie przez komórkę w kinie, ukrywanie się przed szefem czy pranie gatek w rzece. Niezapomniane emocje! Możemy grać ze znajomymi lub ćwiczyć, poprawiając własne rekordy! Czas skończyć z dominacją kórlików!



1-4
graczy

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

procesor 2 GHz, 256 MB RAM, 500 MB wolnego miejsca na dysku, karta graficzna z 64 MB RAM, DirectX 9.0c, napęd CD
Gra obsługuje: klawiaturę, mysz lub do 4 dżojpadów



ISBN 978-83-7558-691-6 INDEKS 363 030

© 2008 Ubisoft Entertainment, All rights reserved. Rayman, Raving Rabbids 2, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. © 1997-2008 by RAD Game Tools Inc. © Axel Springer Polska

UBISOFT

nr 1/2010
cena: 19,99 zł
w tym 0% VAT